

Odlot

Autor: Shin Hyung Kyu
Ilustracje: Paweł Jaroński

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl

ELEMENTY GRY

48 kart lotu

(o wartościach 10, 20, 30, 40, 50, 60)



12 kart specjalnych



kostka



CEL GRY

Gracze wcielają się w szalonych pilotów przedziwnych maszyn latających. Szybując w przestworzach, starają się wzbić jak najwyżej. Zadaniem graczy jest zdobyć **jak najwięcej kart lotu**.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Potasujcie **wszystkie karty** i stwórzcie z nich stos (karty leżą obrazkami do dołu).
- B** Weźcie **9 kart z góry stosu** i ułóżcie je **obrazkami do dołu** na środku stołu, tworząc pole gry 3x3.
- Uwaga!** Nie podglądajcie, co znajduje się na kartach.
- C** **Kostkę** połóżcie obok stosu kart.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio leciała samolotem (lub najstarszy gracz). Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz **rzuca kostką** i wykonuje działania w zależności od tego, jaki wynik wypadnie.

- ❶ **Jeśli na kostce wypadła ☁**, oznacza to, że pogoda się popsuta i nie można latać.

Gracz **traci turę**, ale w ramach rekompensaty bierze **jedną kartę ze stosu**. Kładzie ją zakrytą przed sobą. **Jest to zdobyty przez niego punkt**. Na tym kończy się tura gracza. Rozpoczyna się tura osoby siedzącej z lewej strony.

- ❷ **Jeśli na kostce wypadła cyfra**, oznacza to, że gracz wykonuje lot. Gracz odkrywa jedną z 9 leżących na środku stołu kart, a następnie kolejne – zadaniem gracza jest **odkrycie tyłu kart, ile wskazuje wynik na kostce**.

Uwaga! Każda kolejna odkryta karta musi mieć wartość **taką samą lub wyższą** od tej poprzednio odkrytej (gracz leci coraz wyżej).

Gracz odkrywa karty do momentu, gdy:

- Ⓐ Odkryje tyle kart, ile wskazuje wartość na kostce.
- Ⓑ Odkryje kartę, która ma niższą wartość niż karta odkryta poprzednio.
- Ⓒ Odkryje kartę specjalną.

A Gracz odkrywa tyle kart, ile wskazuje wartość na kostce.

Tura gracza się kończy, a odkryte karty kładzie przed sobą. **Są to jego zdobyte punkty.** Rozpoczyna się tura gracza siedzącego z lewej strony. Dokłada on karty ze stosu (w miejsce tych zdobytych przez poprzedniego gracza), tak by na stole znów leżało **9 kart**, a następnie rzuca kostką lotu.



Przykład: Gracz rzuca kostką i wypada cyfra 3.

- 1** Gracz odkrywa pierwszą kartę – o wartości 20.
- 2** Następnie odkrywa kartę o wartości 30.
- 3** Ostatnia, trzecia karta ma wartość 50.

Gracz odkrył 3 karty (tyle, ile wypadło na kostce) i każda kolejna karta była wyższa od poprzedniej. Gracz kończy więc swoją turę i zabiera odkryte karty. Kładzie je zakryte przed sobą. Są to zdobyte przez niego punkty.

ⓑ Gracz odkrywa kartę, która ma nizszą wartość niż ta odkryta poprzednio.

Tura gracza się kończy, a odkryte karty należy z powrotem **zakryć**.



Przykład: Gracz rzuca kostką i wypada cyfra 3.

- 1 Gracz odkrywa pierwszą kartę – o wartości 20.
- 2 Następnie odkrywa kartę o wartości 50.
- 3 Trzecia odkryta przez gracza karta ma wartość 30.

Ostatnia karta była niższa niż ta wcześniej odkryta, gracz kończy więc swoją turę i nie zdobywa żadnej karty. Należy zakryć odkryte karty.



🕒 Gracz odkrywa **kartę specjalną**.



Karta TĘCZY – traktuje się ją jako prawidłowo odkrytą kartę lotu, gracz kontynuuje więc grę.

Przykład: Gracz rzuca kostką i wypada cyfra 3.

- 1 Gracz odkrywa pierwszą kartę – o wartości 20.
- 2 Następnie odkrywa **kartę tęczy**. Karta ta nie ma wartości, za to liczy się do wymaganej przez wynik na kostce liczby kart, które należy odkryć. Gracz kontynuuje grę.
- 3 Odkrywa trzecią kartę. Jej wartość sprawdza względem ostatniej karty lotu (w tym przypadku - karty o wartości 20).



Karta STOP – gracz kończy swoją turę (bez względu na to, jaki wynik wypadł na kostce). Gracz zabiera ze stołu **wszystkie karty, które do tej pory odkrył w tej turze** i kładzie je zakryte przed sobą. **Są to jego zdobyte punkty.**



Karta BALASTU – kolejna odkryta karta musi mieć **wartość niższą** niż ta odkryta wcześniej. Karta balastu **nie działa**, gdy zostanie odkryta jako pierwsza.

Uwaga! Gdy gracz odkryje kartę balastu, musi odkryć jeszcze jedną kartę – niezależnie od wyniku na kostce.

Przykład: Gracz rzuca kostką i wypada cyfra **3**.

- 1 Gracz odkrywa pierwszą kartę – o wartości **20**.
- 2 Gracz odkrywa drugą kartę – o wartości **40**.
- 3 Następnie odkrywa **kartę balastu**. Oznacza to, że następna karta musi mieć wartość niższą niż **40!**
- 4 Czwarta karta ma wartość **10**.

Tura gracza się kończy i zabiera on 4 odkryte karty – są to zdobyte przez niego punkty.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy przed turą gracza nie można już uzupełnić (do dziewięciu) wyłożonych kart na stole. Wówczas gracze podliczają zdobyte karty. Zwycięża osoba, która ma ich **najwięcej**. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant: Sobowtóry

W tym wariacie **gracze mogą zdobyć dodatkowe punkty**. Jeśli gracz zdobędzie w swojej turze przynajmniej **3 karty, na których znajduje się taka sama postać**, zdobywa dodatkowe **2 punkty** (bierze 2 karty ze stosu).



Wariant: Jestem Ikarem!

W tym wariantcie gracze mogą zdecydować, że **po odkryciu wymaganej liczby kart**, wskazanej przez wartość na kostce, **kontynuują ich odkrywanie**. Gracze postępują zgodnie z zasadami z gry podstawowej. Gracz w dowolnym momencie może zakończyć swoją turę, zabrać odkryte karty i położyć je przed sobą. **Są to zdobyte punkty.**

Przykład: Gracz rzuca kostką i wypada cyfra 3.

- 1 Gracz odkrywa pierwszą kartę – o wartości 20.
- 2 Następnie odkrywa kartę o wartości 30.
- 3 Trzecia karta ma wartość 50.

Gracz może w tym momencie zakończyć turę i zdobyć 3 odkryte karty (tyle wskazała mu kostka). Decyduje się jednak kontynuować swoją turę.

- 4 Odkrywa czwartą kartę, jej wartość to 50.

Gracz podejmuje decyzję, że kończy swoją turę i zabiera wszystkie 4 odkryte karty. Kładzie je zakryte przed sobą. Są to zdobyte przez niego punkty.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2016 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Autor: Shin Hyung Kyu
Ilustracje: Paweł Jaroński
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michałak
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2016 Korea Boardgames Co., Ltd.
All Rights reserved